

TECNOLOGIA TEM PREÇO ELEVADO

TÍTULO: Koronis Rift
MÁQUINA: Spectrum

Na categoria do «tiro-ao-alvo» há jogos com graus de interesse muito diversificados, desde o mauzinho ao muito bom, e este *Koronis Rift* entra, de facto, nas categorias superiores, apesar de levarmos algum tempo a «entrar» nele. É um jogo com bastantes atractivos, o principal dos quais reside nos gráficos — em que foi utilizada a mesma técnica de *Rescue on Fractalus* —, de facto bem executados na versão para Spectrum.

O objectivo básico de *Koronis Rift* é recolher equipamento, mas um equipamento muito especial. A acção passa-se numa época futura, em que «caçadores de tecnologia» andam sempre em busca de bom material para venda. Um deles descobriu um planeta que é uma verdadeira «mina», já que era aí que um povo antigo e altamente evoluído experimentava os seus sistemas. Recolhê-los parecia fácil, mas os Antigos deixaram aí as suas defesas, *Discos Guardiões*, e o que parecia um passeio torna-se numa aventura perigosa.

A personagem que controlamos aproxima-se do planeta na sua nave (*Scout craft*), mas terá de utilizar um módulo de descida e transporte na superfície (*Rover*). Para nos ajudar, há um dróide no *Scoutcraft*, o *Psytek*, que analisará as peças de equipamento que levamos, para determinar o seu valor, e um robô no *Rover*, que recolherá as peças, sobretudo quando no exterior os níveis de radiação são tão elevados que se tornam mortais.

Os locais de concentração da tecnologia dos Antigos são indi-

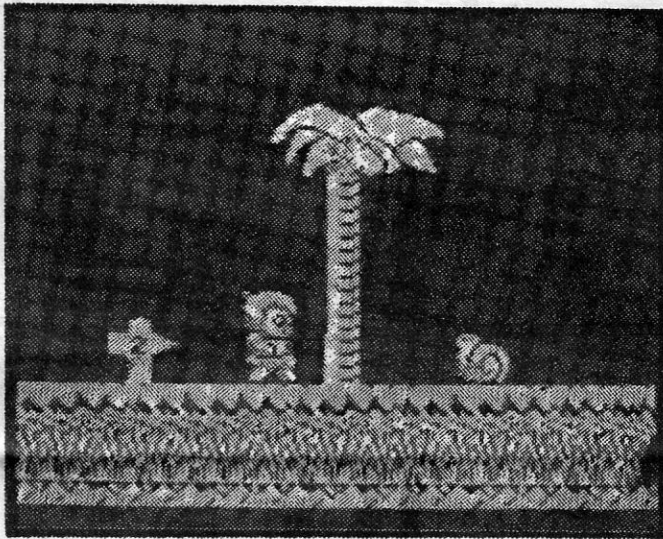
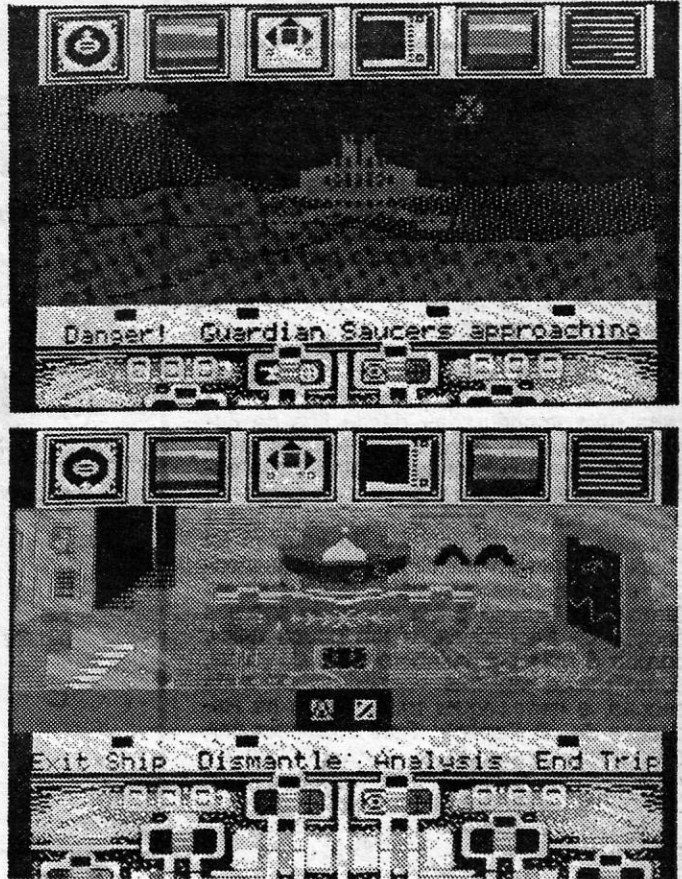
cados na descida e, uma vez explorado um deles, há que voltar ao *Scoutcraft*, não só para análise das peças como para detectar outro local. O nosso *Rover* é equipado com *laser*, escudos defensivos, geradores, radar, equipamento para detecção de inimigos e propulsor, mas o gasto de energia deve ser bem controlado, de forma a não ficarmos «enclachados» no planeta.

Os *Discos Guardiões* procuram impedir a recolha de equipamento e há duas formas de lidar com eles: ou os destruímos, o que implica também maiores gastos de energia, ou nos escondemos na paisagem, junto às montanhas, mas, em qualquer caso, haverá sempre uma altura em que eles se aproximam perigosamente. Neste aspecto, há

uma coisa a ter em atenção: os *lasers* e escudos de protecção do *Rover* funcionam em seis comprimentos de onda diferentes e a defesa contra disparos de um *Disco* será tanto mais eficiente quanto conseguirmos combinar o nosso escudo e *lasers* com a «cor» do ataque.

Jogar *Koronis Rift* sem instruções é difícil, obriga a perder bastante tempo, para descobrir as diversas funções, e mesmo sabendo-se bem o que há a fazer demora um pouco a entender perfeitamente o seu funcionamento. Quem já jogou *Rescue on Fractalus*, por exemplo, talvez encontre menos dificuldades, porque há conceitos básicos idênticos, e *Koronis Rift* pode tornar-se, de facto, bastante estimulante.

GÉNERO: Acção/Estratégia
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: A comprar



«WONDERBOY» QUER A NAMORADA

TÍTULO: Wonderboy
MÁQUINA: Spectrum

Joguinho simpático, este *Wonderboy*, com formato semelhante a tantos outros, mas que podia e devia ter sido mais trabalhado, de modo a torná-lo visualmente mais agradável.

O objectivo é simples: o nosso herói perdeu a namorada e tem de ir à procura dela, mas, para isso, há muito que fazer e mais obstáculos do que seria desejável, porque a paisagem está recheada de inimigos. Problemas a resolver há muitos, como é habitual neste género

de jogos, tornando-se óbvio, por exemplo, que, se ele tem um machado de pedra, poderá partir com ele um ovo renitente e encontrar... surpresa. No final, há que resgatar a namorada das mãos do rei mauzão e tudo voltará à normalidade.

GÉNERO: Aventura de acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

MINEIRO EM SÉRIOS APUROS

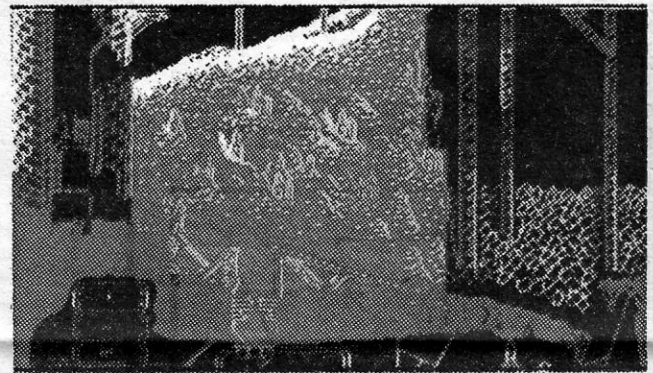
TÍTULO: Brainache
MÁQUINA: Spectrum

Um pouco mais de cuidado na programação de *Brainache* e o jogo poderia ter algum interesse, apesar de ir repescar ideias já muito batidas desde *Manic Miner*. E, veja-se só a coincidência, neste jogo de plataformas é de uma mina que se trata, os inimigos abundam, o nível de oxigénio vai baixando e é mais fácil perder vidas do que progredir satisfatoriamente.

O que acontece aqui é a odisséia de *Harry Jones*, que deixou o seu equipamento mineiro espalhado pelas galerias de um planeta. Tem de ir recuperá-lo, claro, mas o herói aproveita a circunstância para tentar encontrar também um famoso e valiosíssimo diamante. Assim, sai da sua nave e interna-se nas minas, povoadas por estranhos animais e plantas, além de conterem outras armadilhas não menos mortais. *Jones* leva uma arma para se defender e

vai marcando pontos por cada inimigo que abate, mas tem de ter ainda cuidado com as suas garrafas de oxigénio.

O jogo, diga-se, é fraco e a tentativa de lhe dar muita cor acabou por causar problemas de atributos, pelo que os gráficos, embora vistosos nas primeiras impressões, acabam por tornar-se pouco funcionais. Além disso, há alguns *bugs* que se tornam mesmo irritantes.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 6
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A evitar

COIOTE CONTRA PÁSSARO-CORREDOR

TÍTULO: Road Runner
MÁQUINA: Spectrum

Os desenhos animados de *Road Runner* são bem conhecidos e as suas duas personagens de pouca explicação necessitam: o esquema básico é sempre o mesmo, com o coiota a perseguir o pássaro corredor, e o resultado é igualmente previsível, com o pássaro a derrotar o seu constante inimigo.

A primeira versão de *Road Runner* foi da Atari e nunca a vimos, pelo que não temos termo de comparação, mas a tradução para Spectrum não é famosa. Dois tons básicos foram uma tentativa de evitar problemas de atributos, mas estes surgem, de qualquer forma, embora sejam negligenciáveis para quem se interesse pelo jogo e tente levá-lo a bom termo.

É um *arcade* típico em que controlamos o pássaro e tentamos impedir que o coiota o apanhe, enquanto seguimos o percurso em que estão espalhados montinhos de sementes (que é a armadilha mais usada pelo coiota, conforme devem lembrar-se todos os que viram os filmes). Perícia é tudo o que é preciso, mas cuidado com as surpresas.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : Inicial 4
CONSELHO: Ver antes de comprar

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI



SERVILIMPE

LIMPEZAS TÉCNICAS MECANIZADAS LDA

16 anos duma verdadeira empresa de serviços

CONSGRADOS PARA MELHOR QUALIDADE
RUA MAJOR NEUTEL ABREU, 12 — 1500 LISBOA

☎ *78 90 61 (6 linhas)

QUE LHE OFERECE:

- melhor preço
- melhor serviço

APOIADA POR:

- preparação técnica profissional
- fabricação de produtos
- importação directa de máquinas

QUE POSSIBILITA:

- menos custos

FÉRIAS... PROBLEMAS DE LIMPEZA!
NÃO SE PREOCUPE, MARQUE

78 90 61
E FIQUE TRANQUILA

ORÇAMENTOS GRÁTIS

PRESTIGIE-SE
ESCOLHENDO
UMA FIRMA
DE PRESTÍGIO

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

COM o mês de Agosto já bem andado, as férias ainda continuam para muitos e deve sobrar tempo para se dedicarem um pouco mais aos jogos de vossa preferência. Por isso, continuamos com espaço alargado para esta secção, com numerosas dicas e razoável quantidade de pokes e carregadores, esperando que estejam a fazer-lhes jeito.

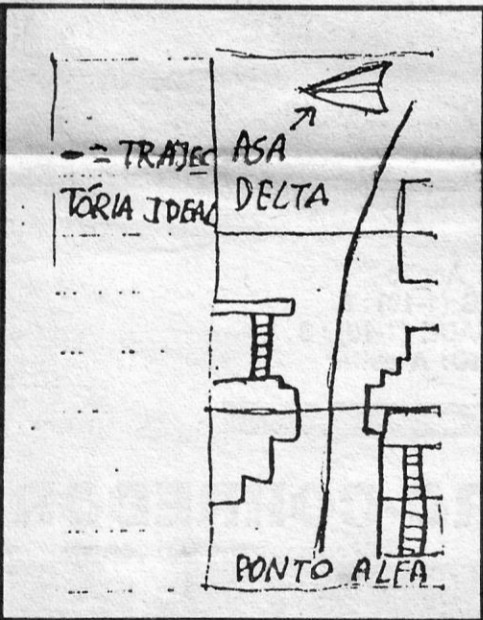
Apesar deste maior espaço, continuamos com a correspondência um pouco atrasada, mas estamos certos de que as coisas se normalizarão até ao fim das férias. Jorge Manuel A. A. Martins, por exemplo, tem a carta dele «pendurada» desde fins de Junho (imaginem!), e só agora tem as suas respostas e vê publicado o material que enviou. Vamos a isto: a tua primeira pergunta, de facto, não tem grande resposta, já que a omissão do teu ex-parceiro de «dupla» foi absolutamente involuntária. Fica descansado, embora haja que pedir desculpas ao Alexandre. Quanto à tua sugestão sobre a secção de informática, é um pouco difícil, porque é feita por colaboradores do jornal, como podes ver nas «cabeças» de cada secção, e nem sequer trabalhamos na Redacção de «A Capital». Para satisfazer parte da tua curiosidade, esta secção de «Videojogos» é feita em minha casa, onde tenho o equipamento necessário.

E passemos às dicas que Jorge mandou:

Mais Saboteur II

Para matar os guardas e pumas, a maneira mais eficaz é «abaixar» Nina e infligir ao adversário golpes sucessivos, carregando no fire. Os códigos do computador estão repartidos por «caixas» e são representados por pontos de interrogação, os quais podem também representar pedras. De notar que há «caixas» atrás de alguns caixotes.

O Jorge diz que já viu a mota e o míssil e indica o caminho para a mota com a ajuda de um pequeno desenho de parte do jogo.



O desenho indica o sítio onde Nina deve cair (ponto Alfa), no início do jogo, e a partir daí devem fazer o seguinte: esquerda, baixo, esquerda, esquerda, esquerda, cima; e na plataforma a meio do «écran», façam: esquerda, na disquete façam subir o elevador e andem para a esquerda, até o encontrarem; desçam até ao nível «N», direita até descerem na 2.ª escada, direita, accionem a disquete para fazer subir o elevador, esquerda até encontrarem o elevador, descer até ao nível «D», direita, desçam a escada, esquerda até encontrarem a moto, carreguem «para cima», para a montarem, e missão terminada.

Caminho para o míssil a partir do ponto «Alfa»: subir a escada no canto superior direito, caminhar pela corda até chegarem a uma plataforma, descer até à base da mesma, esquerda até se deixarem cair pela 1.ª vez, sempre para a esquerda, subindo uma escada ou outra e encontrarão o míssil.

Space Harrier concluído

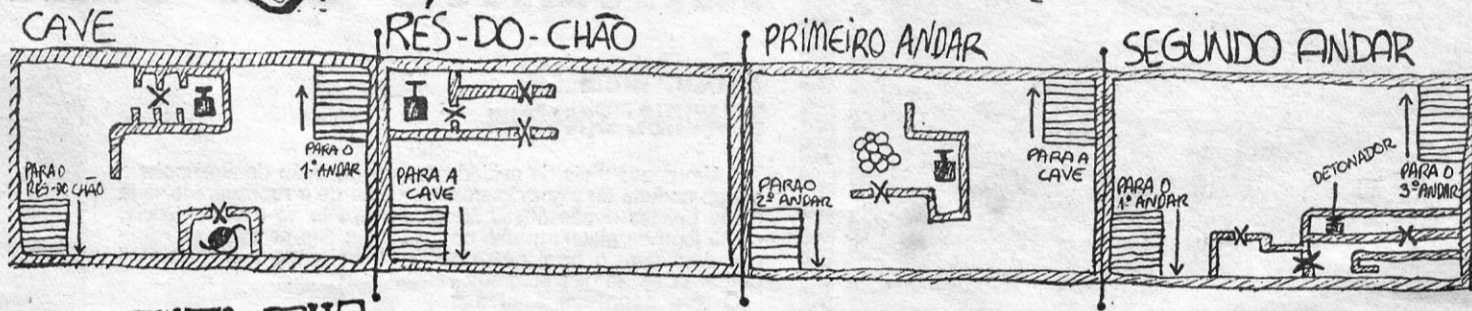
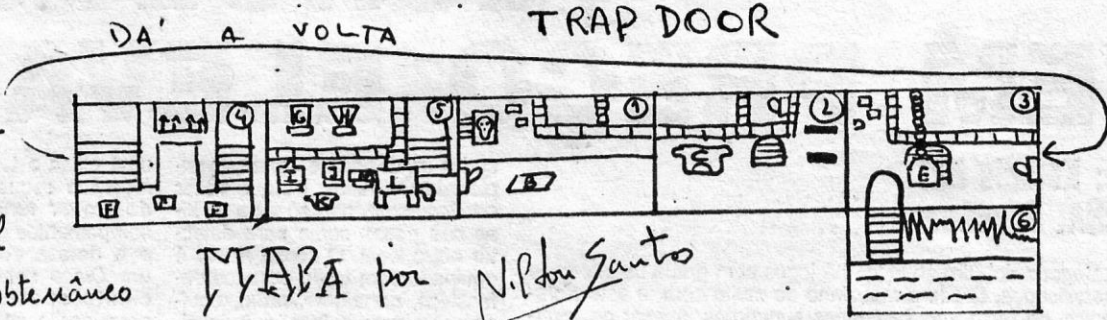
O Jorge diz também que acabou Space Harrier, graças à rotina publicada em «A Capital», a 2 de Maio deste ano. A sua versão tem o título de «RUN 7 + 1» no bloco inicial e, assim, os que também possuírem esta versão devem fazer o seguinte:

- 1.º —carregar o bloco inicial («RUN 7 + 1»)
- 2.º — desligar o computador
- 3.º — introduzir a rotina e fazer RUN/ENTER
- 4.º — Carregar o próximo bloco («Bytes : e 4»)

LEGENDA:

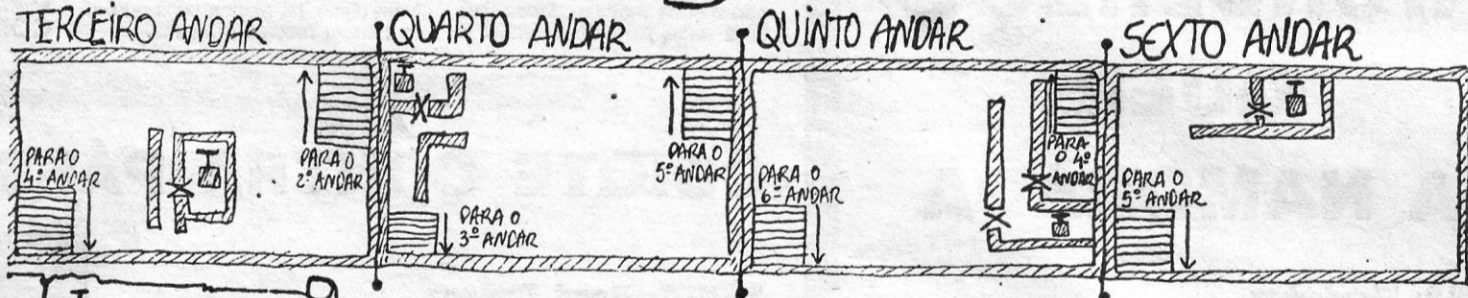
- ① Sala de início
- ② Sala do elevador
- ③ Sala do peso
- ④ Sala dos vasos
- ⑤ Sala do barril
- ⑥ Sala do lago Subterrâneo

- | | |
|--------------|----------------------|
| A - CAVEIRA | F - VASOS |
| B - ALÇAPÃO | G - BALDE |
| D - ALAVANCA | H - VASO DE SEMENTES |
| C - FOGÃO | I - GARrafa |
| E - ELEVADOR | J - LATA |
| | K - VASILHA |
| | L - BARRIL |
| | M - FRIGIDEIRA |



INTO THE

Eagles Nest



- ☒ → DETONADORES
- X → PORTAS FECHADAS
- ☉ → COMEÇO

MAPA ELABORADO POR Mr.

O Jorge manda uma lista com os nomes dos níveis, dos monstros do 15.º e último nível e do dragão salvador que «nos leva para lá da zona de fantasia». Em breve: no 5.º e no 10.º níveis, ganham-se bônus bastante grandes, no 15.º luta-se com 7 monstros e, depois de eliminados, o programa dá-nos os parabéns e vem buscar-nos o dragão Uriah. Com tudo isto, o Jorge alcançou a pontuação de 10 883 561.

Níveis: 1 —; 2 — Geeza; 3 — Amar; 4 — Ceicel; 5 — Bonus; 6 — Olisis; 7 — Ida; 8 — Revi; 9 — Minea; 10 — Bonus; 11 — Drail; 12 — Asute; 13 — Vicel; 14 — Mark; 15 — Absymbol, e aqui temos os monstros Gornabi, Barbarian, Squilla, Ida, Salpedon, Valda e Botha.

Finalmente, Jorge pede ajudas para uma série de jogos (algumas já aqui saíram entretanto, mas fica o pedido à mesma): Dan Dare, Tapper, Cop Out, Saboteur II, Enduro Racer, Deep Strike, Elevator Action e Raid over Moscow (de preferência carregadores); também dicas ou truques para Saboteur II, Deep Strike, Xeno, Raid over Moscow (sair do hangar, que já demos), 747 (levantar voo), Barry McGuigan, World

Series Basketball e ainda pokes ou rotinas para Maziacs, Ditador (dicas), Marsport, Formula One e Knight Rider.

Bem, esperaste muito tempo, mas aqui ficou tudo. Algumas das coisas que pediste já demos, quanto ao Ditador, se leste o que escrevemos, deves ter ficado com uma ideia, e no que respeita ao 747, se não tens as instruções é um problema.

Regresso a Trap Door

Trap Door é um jogo de que demos também várias dicas nesta secção, mas, de novo porque alguém as pode ter falhado, aqui vão as enviadas por Nilton Vargas Gomes Pires dos Santos, morador na Avenida Cidade de Londres, Lote 70-4.º Esq. — 2735 Agualva-Cacém (quer trocar jogos), que devem ser acompanhadas pelo mapa que juntou:

Neste jogo, lembra ele, controlamos Berk, a quem um feiticeiro está constantemente a encarregar de tarefas. Há outros «personagens» e objectos, nem todos inimigos, porque alguns ajudam, e que são: o fantasma, que pode ser eliminado com um verme retirado do lago da sala 6; a bola com a corneta, que será útil para fazer Boi-

led slimies; a galinha, que aproveitamos para a tarefa Some fried eggs; a criatura com os olhos grandes e pernas longas, que servirá para a tarefa Bottle of eyeball crush; o sapo, que só serve para prejudicar.

As tarefas exigidas pelo feiticeiro e a forma de as executar são as seguintes:

- 1 — CAN OF WORMS (lata com minhocas)

Para resolver esta tarefa, vamos à sala 5 e apanhamos o objecto J. Abrimos o alçapão na sala 1, accionando a alavanca que aí se encontra. Sairão umas quantas minhocas, que deverão ser apanhadas dentro da lata (objecto J). No mínimo há que apanhar 3 minhocas. Após isto, levamos a lata para o elevador na sala 2 e o feiticeiro ficará satisfeito.

- 2 — BOTTLE OF EYEBALL CRUSH (sumo de olhos)

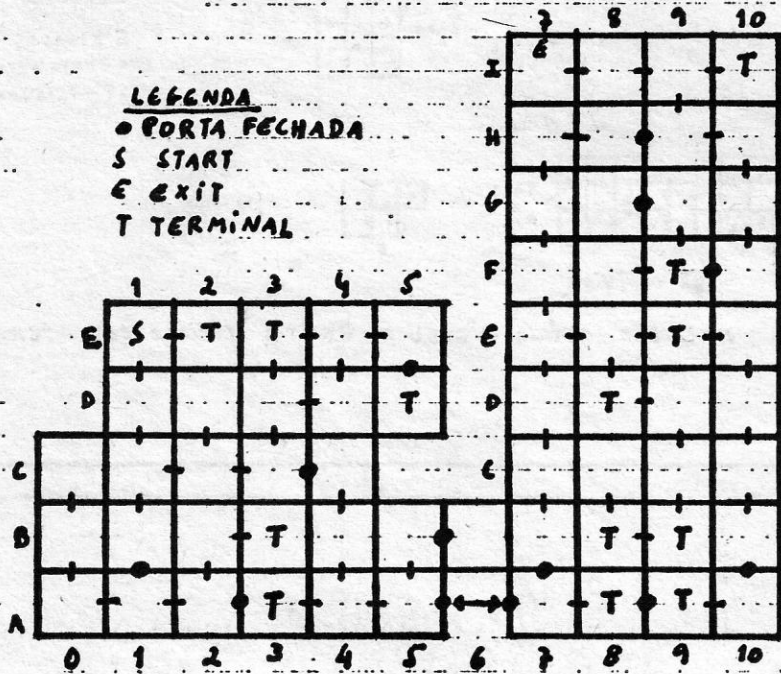
Vamos à sala 5 e apanhamos o objecto H, que contém sementes (uma caixa com a inscrição SEED). A caixa contém sementes em forma de três olhos, que deverão ser

(Continua na pág. seguinte)

Short Circuit

LEGENDA

- PORTA FECHADA
- S START
- E EXIT
- T TERMINAL



MAPA POR MARIO MIGUEL DE FREITAS COPIADO DA "CRASH"

(continuação da pág. anterior)

postos (cada olho) dentro de cada vaso na sala 4. Entretanto, vamos à sala 5 e colocamos o objecto L de tal forma que nos permita atirar os olhos gigantes de cima. Voltamos à sala 4 para apanhar os 3 olhos gigantes, que brotaram das três plantas da sala. Pomo-los dentro do objecto L na sala 5, voltamos à sala 1 e abrimos o alçapão, até sair uma criatura com olhos grandes e pernas longas, que se porá a saltar de quadro em quadro. Voltamos à sala 5 e colocamos o objecto L de tal forma que a criatura caia em cima dele.

NOTA: antes disso, o objecto I deverá ter sido posto debaixo da torneira do barril. Finalmente, põe-se a garrafa com o «sumo» no elevador e o «coisa» ficará satisfeito.

3 — SOME FRIED EGGS (ovos fritos)

Abrimos o alçapão na sala 1 até sair do poço um pássaro vermelho. Vamos à sala 5 e apanhamos o objecto G, viramo-lo e cairá uma bala, que deverá ser colocada sobre a tampa do poço na sala 1. Quando o pássaro passar por cima da tampa, abrimo-la rapidamente, saindo a bala disparada ao encontro do pássaro. Os olhos deste aumentarão de tamanho. (NOTA: antes de mandar a bala ao pássaro, temos de ter o objecto M à mão.) Apanhamos o objecto M e pomolo debaixo do pássaro, caindo um ovo. Pomo o objecto M em cima do fogão na sala 2, durante um certo tempo, estando, depois, pronto para ser enviado ao «coisa».

4 — BOILED SLIMIES

Apanha-se o objecto (já sem a caixa SEED) e deixamo-lo na sala 3. Entramos para a sala 6 e apanhamos 3 vermes no lago, que poremos dentro do objecto H. (NOTA: os bichos têm de ser postos dentro do objecto H da mesma maneira que pusemos os olhos gigantes dentro do barril.) Voltamos para a sala 1 e abrimos o alçapão, até sair uma bola com rodas e corneta. Pomo-nos numa posição em que a chama lançada pela bola aquecerá o objecto H. Enviaremos então para o «coisa».

Eagles Nest e mais alguns

O jogo *Into the Eagles Nest* continua a suscitar interesse entre os leitores e nada menos de três mandamos dicas para ele, dois deles acompanhando-as de um mapa, que adaptaram de uma revista inglesa. Publicamos o de *Carlos Miguel Santos Vieira*, de Setúbal, que respigou também os objectivos das missões da mesma revista:

1.ª missão: fazer o castelo ir pelos ares, utilizando um detonador e estando a salvo

quando este explodir. Para isso, activa-se o detonador existente no 6.º andar e descem-se os andares até à cave sem parar, atar os cordões das botas (como é que o boneco faz isso?), enquanto se vão activando todos os outros detonadores pelo caminho. Muitas portas estão trancadas e para as abrir é preciso apanhar as chaves, podendo recolher-se também munições e caixas de primeiros socorros (estas restauram a energia).

2.ª missão: salvar o prisioneiro que se encontra algures no 6.º andar do castelo. Quando o encontramos, devemos chamá-lo a atenção para a nossa presença, porque só assim ele nos seguirá e, se não nos afastarmos demasiado, ele acompanhar-nos-á até à cave e para fora do castelo.

3.ª missão: salvar o prisioneiro que, agora, está noutra parte do castelo.

4.ª missão: o objectivo é o mesmo da 1.ª, só que, agora, há menos caixas de munições e de primeiros socorros, tornando a tarefa bastante mais difícil.

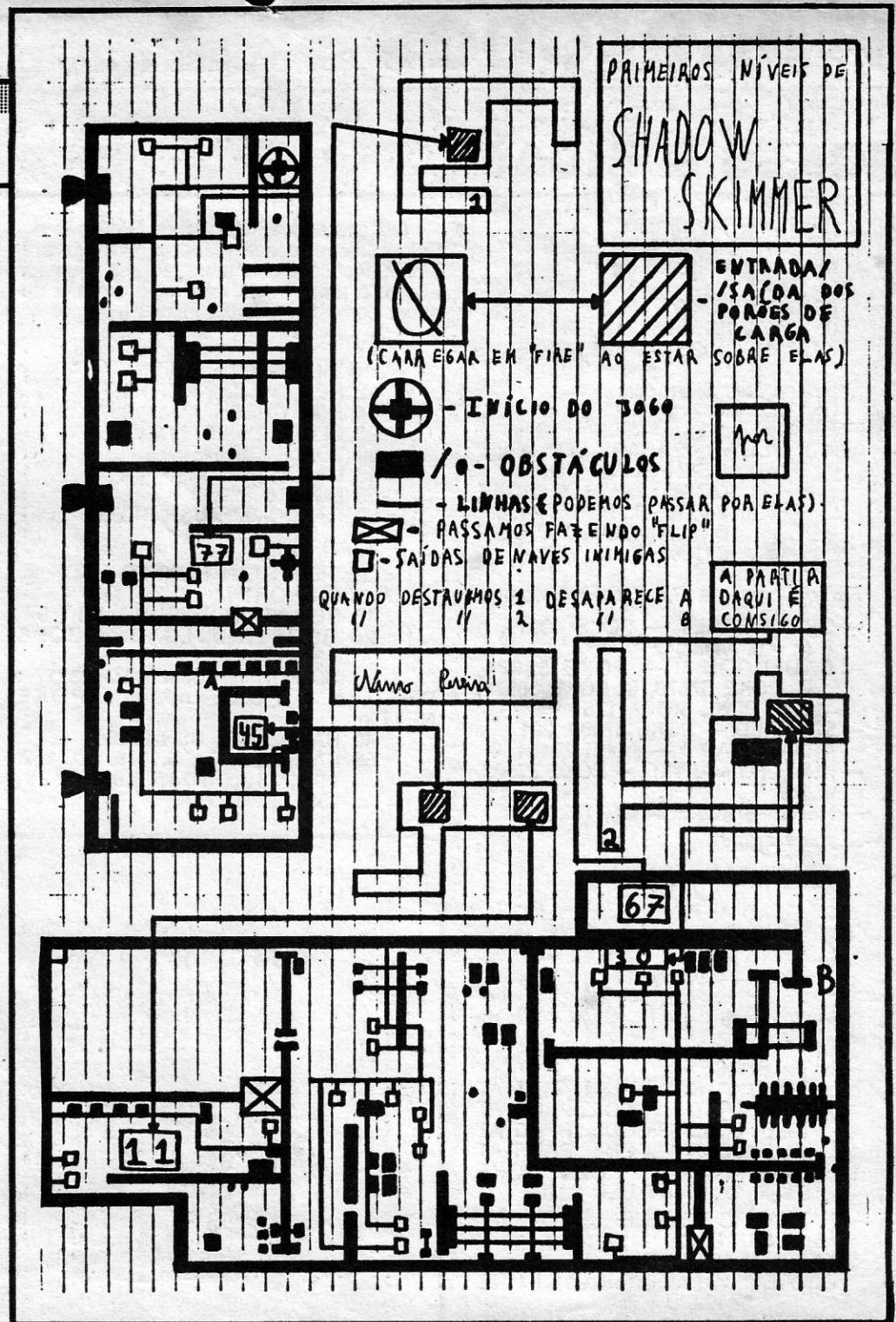
Este leitor mandou também um carregador, que publicaremos mais adiante, e esqueceu-se de referir uma coisa: é que há tesouros espalhados pelo castelo e, se os recolhermos, aumenta a pontuação.

O José Luís Moreno, de Sacavém, além do material que mandou para *Eagles Nest*, observa que o mapa de *Saboteur II* que publicámos em 10 de Julho não estava bem explícito quanto a passagens ou salas que comunicam entre si, e pede que se publique de novo o programa de cópia que saiu, em *Linha a Linha*, no mesmo dia, porque estava «gralhado». O autor pode mandar outro? Quanto a *Eagles Nest*, diz o seguinte:

- apanhem todas as chaves
- controlem o uso de munições e das caixas de primeiros socorros
- usem o prisioneiro para servir de escudo; para não andarem sempre a tropeçar nele, o melhor é dar-lhe um tiro, porque ele desaparece e reaparece mais à frente
- para abrir portas sem gastar mais do que um tiro, e não levarem nenhum, ponham o boneco encostado a ela com o pé esquerdo alinhado com a parede e disparem
- liguem em primeiro lugar o detonador do último andar e desçam em grande correria, ligando os outros pelo caminho
- abram todas as portas quando forem para cima
- comecem da cave até ao 6.º andar.

O contributo de *Luís Silva* (Rua do Olivai, 230 — 1200 Lisboa), que quer trocar jogos, é mais simples, tem uns truques interessantes. Ora vejam:

- quando se bate o recorde, escreva-se DAS NME e fica-se sem inimigos,



ou DAS CHT e temos vidas infinitas, DAS MAP, para fazer o mapa, e ainda MAP OFF, para voltar a jogar. Que tal?

Truque idêntico do mesmo leitor para *Arkanoid*: quando se bate o recorde, em vez do nosso nome, escrever PBRAIN e carregar na tecla SPACE, quando aparecer «Space to cheat», e recomeçaremos onde perdemos a última bola (só funciona durante 5 segundos).

O Luís procura a todo o custo *Airline*, *Tobruk*, *Sceptre of Bagdad*, *Duet* e o *GAC*, e mandou um carregador, que irá mais adiante.

Pequenas dicas para *The Great Escape* mandaram *Pedro Campos* e *Rui Pinho*; juntamente com uns pokes, que também publicaremos mais adiante:

Apanhar os objectos que se encontram nos pacotes da Cruz Vermelha, sendo três essenciais para a fuga: o alicate, que é preciso para cortar o arame farpado; o dinheiro e a bússola, objectos que estes dois leitores consideram «simbólicos», mas que talvez não o sejam tanto como tudo isso... Acrescentam que as ferramentas abrem todas as portas, quando não se dispõe das chaves apropriadas, e aconselham a que se organize a fuga pelo túnel do baú, levando a lanterna, para alumiar o caminho.

Por outro lado, pedem ajuda para *Dustin* (já demos), *V. Explorer*, *Handball*, *Battle for Midway* e *Pyjamarama*. Em contrapartida, se lhes telefonarem para 2765184 ou 2767035, eles dão a solução de *Jack the Nipper*.

E a propósito de *Jack the Nipper*, *Fernando Miguel Dias* e *Carlos Miguel Serrano*, ambos de 15 anos e moradores em Mira-Sintra, mandaram o respectivo mapa e outro material, como esta dica, para

— WHEELIE

O código para o 2.º nível é W; I; T; T; Y e usa-se desta forma: quando se escolhe a opção para jogar, o computador pede que primam ENTER para o 1.º nível ou a primeira letra do código que queremos introduzir: ora, é nessa altura que devemos premir a primeira letra do nosso código, ou seja, «W», e depois as restantes, começando-se então no 2.º nível.

De salientar ainda que, ao acabarmos o

percurso, aparece o aviso «The race is on», e então devemos seguir a moto verde, sem lhe tocar, mas tentando ultrapassá-la e chegar primeiro do que ela à meta, ganhando a corrida. Por isso, não se devem apanhar todos os GAS, porque serão precisos no percurso de volta.

Estes leitores pretendiam ainda o seguinte: o objectivo de *Tantalus*; como entrar em certas salas, em *Marsport*, onde aparece um estranho aviso e como funcionam as *factory units*; instruções pormenorizadas para *Riddler's Den*; objectivo e teclas de *Strike Force Cobra*; como utilizar os objectos em *Pyjamarama*; o objectivo de *Back to Skool* e como utilizar os ratos e a pistola de água; para que serve a disquete e o que fazer depois de chegar à loja e comprar os objectos em *Rebel Planet*; e o objectivo e como se joga *Arena*. Quem quiser pode escrever-lhes para Rua dos Lusíadas, 211-1.º Dto., Mira-Sintra — 2735 Cacém.

E, para acabarmos, por hoje, a secção de dicas, eis as que mandou *Ivo Ricardo Leal*, de 13 anos, de Almada, para:

— UNIVERSAL HERO

Para fazer desaparecer o repuxo de água que se encontra na sala 30 (ver o mapa, que já publicámos, de *Bruno Martins*), basta utilizar a torneira (tap), que está nas salas 3 e 8. De seguida, ir à sala 23 e apanhar o óleo (glass of oil), ir à sala 27 e usar o óleo, aparecendo uma lata de gasolina na máquina. Apanha-se a lata de gasolina e vai-se à sala 32, onde está a nave, utiliza-se a gasolina e vamos na nave até outro planeta. A nave não andar se não tivermos o cartão de identidade (Id card).

Quanto a *Sidney Affair*, Ivo, bem, já demos a solução que enviaste, e igualzinha.

Pokes e carregadores

Começamos pelo material já atrás referido e primeiro vem *Carlos Miguel Vieira*, com:

— HYDROFOOL

- 1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
- 2 CLEAR 24799
- 5 PRINT AT 10, 5; «Start Hydrofool — TAPE»
- 10 LOAD "" CODE
- 20 POKE 64068, 195
- 25 POKE 64069, 248

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

POKES & DICAS

(continuação da pág. anterior)

- 30 POKE 64070, 255
- 40 FOR F = 65528 TO 65535
- 45 READ A : POKE F, A
- 50 NEXT F
- 60 DATA 62, 201, 50, 3
- 65 DATA 101, 195, 71, 250
- 70 RANDOMIZE USR 63500

Segue-se *Luís Silva*, com:

- HE-MAN
- 10 CLEAR 24099 : LOAD ""
- SCREEN \$: LOAD ""
- CODE : 24576, 0 : POKE
- 24580, 0 : POKE 24581,
- 0 : RANDOMIZE USR
- 24100.

Pedro Campos e Rui Pinho mandaram:

- GREEN BERET — POKE 40919, n
- (n = n.º vidas)
- CAULDRON II — POKE 52974,
- 0 : POKE 57578, 0 : POKE 56571,
- 201 : POKE 56572, 175
- SIR FRED — POKE 37609, 201
- PHANTOMAS II — POKE 28404, 0
- KUNG FU MASTER — POKE 27982,
- 182
- HERO — POKE 44521, 182
- PAPERBOY
- 10 LOAD "" CODE
- 20 FOR F = 65045 TO 65054
- 30 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 40 RANDOMIZE USR 65000
- 50 DATA 62, 100, 50, 143, 197, 62,
- 2, 50, 144, 197

Fernando Dias e Carlos Serrano deram estes:

- NIGHTSHADE
- 1 LOAD "" SCREEN \$: PRINT AT
- 19, 0 : LOAD "" CODE : PRINT AT
- 19, 0 : LOAD "" CODE : PRINT AT
- 19, 0 : LOAD "" CODE : PRINT AT
- 19, 0 : LOAD "" CODE : POKE
- 53442, 0 : PRINT USR 23424
- FANTASTIC VOYAGE
- 5 CLEAR 30719
- 10 LOAD "" CODE
- 20 REM vidas infinitas : POKE
- 54492, 0
- 30 REM destruir infecções : POKE
- 54227, 0
- 40 BORDER 0
- 50 PRINT USR 53248

O *Mário Miguel de Freitas*, de Lisboa, que escrevia antes de partir para férias (que as passes bem, é o nosso desejo), mandou mapas (mais Sab. II não!!), estes pokes e truque:

- MARTIANOIDS — POKE 46926,
- 127 : POKE 42812, 0 : POKE
- 42815, 0
- WRIGGLER — POKE 50173, 0
- IMPOSSABALL — POKE 41185, 0
- NEMESIS — POKE 51479, 1 (na li-
- nhã 56)
- LEGEND OF CAGE — POKE 30609,
- n (n = n.º vidas)
- SPACE HARRIER — escolher nor-
- malmente as teclas e, quando vol-
- tar ao «menu», tecla CHEAT 3 FB
- 69 e será invencível.

O *Luís Manuel Barata Canas*, de 16 anos, que mora na Célula B, Bloco A, Lote 5-3.º Ft., Carnaxide — 2795 Linda-a-Velha, gostaria de trocar pokes, mapas e dicas com outros leitores, pede dicas para *Terror of the Deep*, *The Planets*, *Transformers* e *Tantalus*, mapas vários e pokes, e mandou:

- ALIEN 8 — POKE 43753, 201
- PUD PUD — POKE 49284, 0
- ROLLER COASTER — POKE 39888,
- 255
- STAINLESS STEEL — POKE 46991,
- 0

O *José Ricardo Barroso Pinto*, de Leiria, mandou um mapa fotocopiado (assim não vale...), se lê regularmente «A Capital» já deve ter resolvido o seu problema de *Short Circuit* e mandou este truque para:

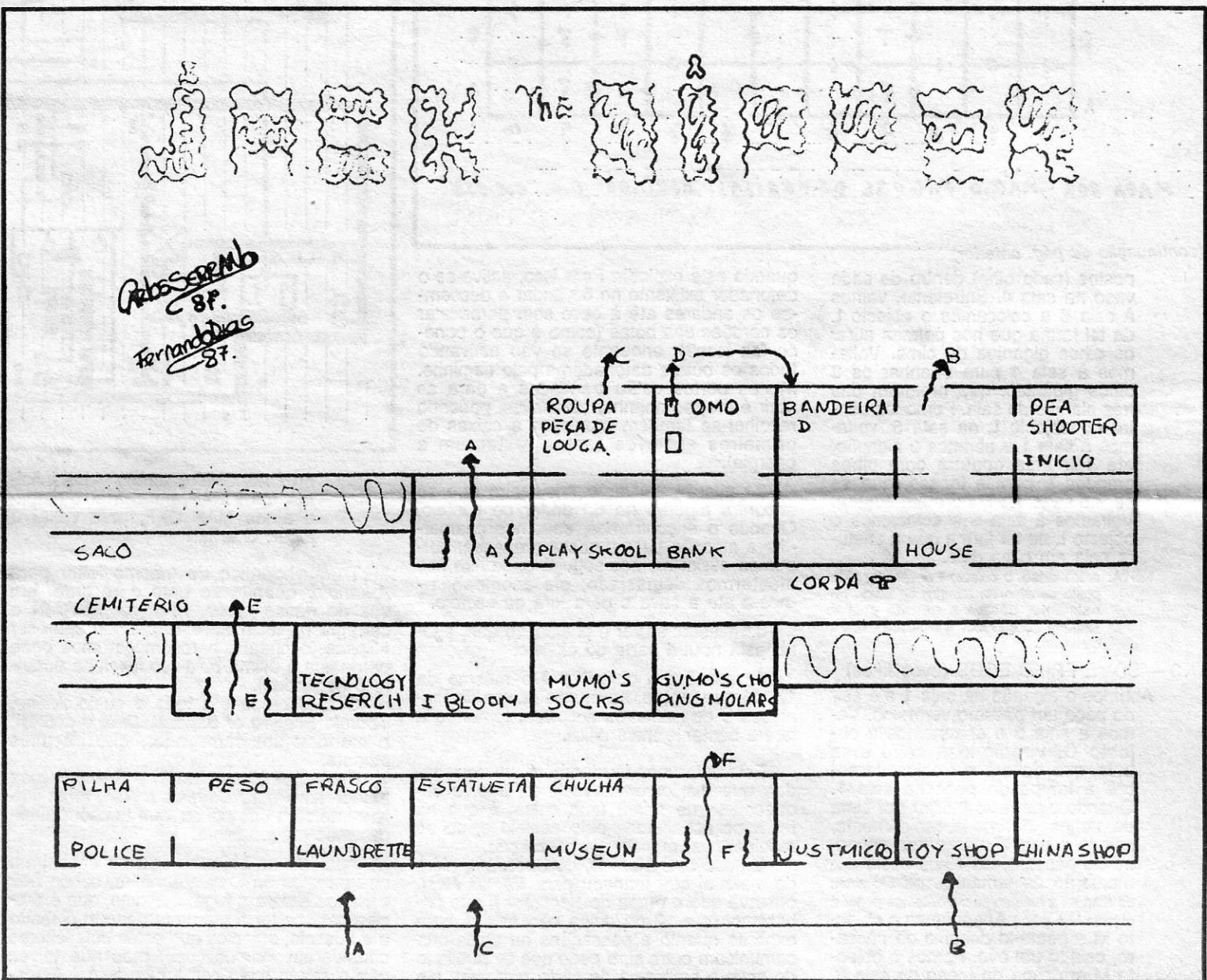
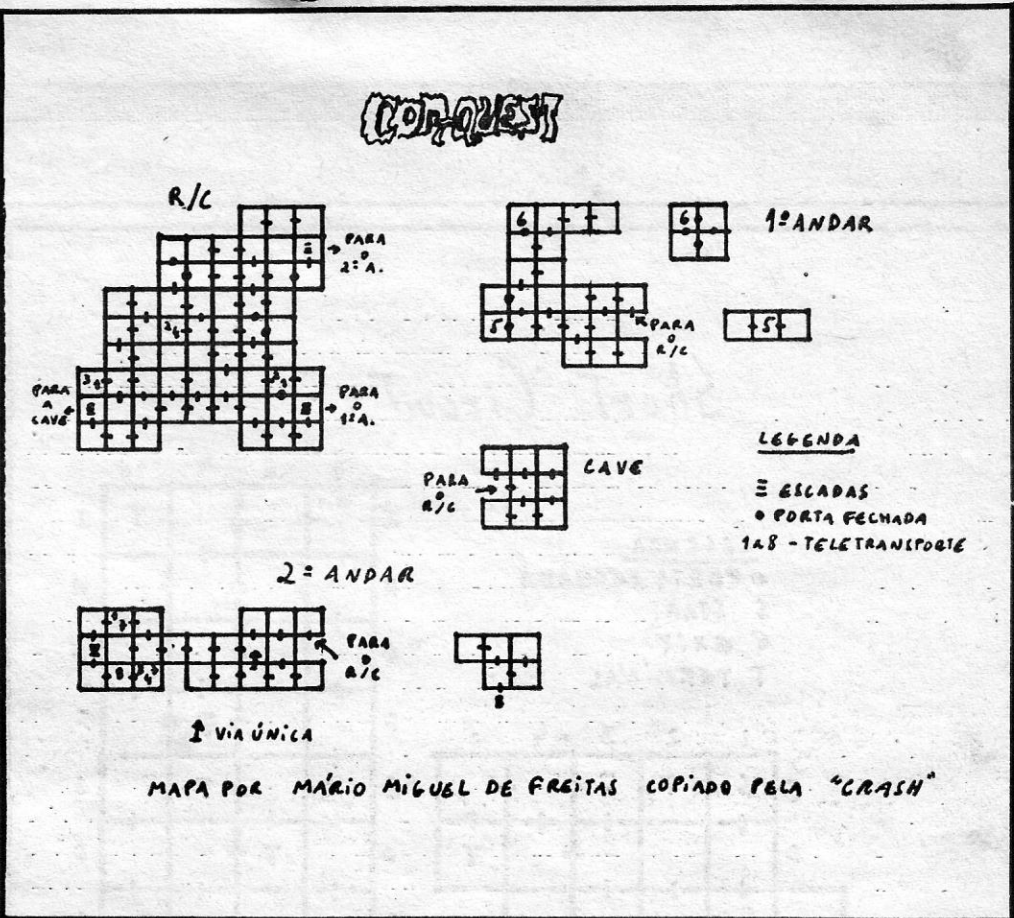
- INTERNATIONAL KARATE II — no
- início do jogo carregar nas teclas
- «W» e «S» e ficar assim até
- acabar.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

O *Nuno Miguel Oliveira*, de São João do Estoril, além do que mandou para *Linha a Linha*, incluiu estes carregadores, que foi buscar a uma revista inglesa, e gostaria de saber como dar energia infinita a *Agent X*

- SIGMA SEVEN
- 10 REM SIGMA SEVEN
- 12 REM RY JON NORTH
- 14 REM CRASH, MAY 1987
- 20 CLEAR 25067 : POKE 23624, 0
- 30 LOAD "" SCREEN \$
- 40 LOAD "" CODE
- 50 POKE 60399, 0
- 60 RANDOMIZE USR 61385
- STAR RUNNER
- 10 REM STAR RUNNER HACK ©
- JON NORTH
- 15 REM YOUR SINCLAIR JULY 87
- 20 BORDER 0 : LOAD "" CODE
- 6384
- 30 FOR n = 23306 TO 23317 :
- READ a : POKE n, a : POKE
- NEXT n
- 40 RANDOMIZE USR 23296
- 50 DATA 205, 86, 5, 175, 50, 152,
- 193, 33, 104, 191, 229,
- 233



O *Albino dos Santos Júlio*, de 14 anos, de Odivelas, que já contribuiu também para *Linha a Linha*, mandou estes, entre outros:

- HUNCHBACK — POKE 26888, 0
- SCUBA DIVE — POKE 55711,
- 255 : POKE 55779, 255
- MONTY MOLE — POKE 38004, 0
- UNDERWURLDE — POKE 59376, 0

O *Paulo Manuel da Rocha Raposo*, da Brândoa, é mais um dos que foi «aldrabado» com *Nosferatu* e a única coisa que podemos aconselhar-te é ir a uma loja séria e adquirir aí o jogo completo. Ele pede ajuda, por outro lado, para *Arkanoïd*, *Nether Earth*, *Wonder Boy*, *Barbarian*, *Chronos* e *Shokway Rider*, e mandou alguns carregadores e pokes:

- RASTERCAN
- 10 CLEAR 30271
- 15 LOAD "" SCREEN \$
- 20 LOAD "" CODE 30272
- 25 POKE 39220, 0
- 30 RANDOMIZE USR 32768
- DUET
- 10 CLEAR 24999
- 20 LOAD "" SCREEN \$
- 30 LOAD "" CODE
- 40 POKE 44114, 0 : POKE 46185, 0

- 50 CLEAR 24229
- 60 RANDOMIZE USR 25009

- CYROX
- 10 CLEAR 30000
- 20 LOAD "" CODE
- 30 POKE 50187, 0
- SAMURAI
- 10 CLEAR 24099
- 20 LOAD "" SCREEN \$
- 30 LOAD "" CODE
- 40 POKE 41889, 0
- 50 RANDOMIZE USR 39300
- CRYSTAL CASTLES — POKE
- 63733, 0
- EXPRESS RAIDER — POKE 60154,
- 0 (vidas) : POKE 61100, 0 (tempo)
- ENDURO RACER — POKE 43542,
- 0 : POKE 43643, 0 (tempo)
- THRUST II — POKE 34200, 0
- JAIL BREAK — POKE 50651, 0

E fechamos, por hoje, com uma última referência à carta de *Nuno Jorge Gomes Pereira*, de 15 anos, de Colares, Sintra, que mandou um mapa do que já conseguiu ver em *Shadow Skimmer* e pede auxílio para progredir neste jogo e em *Battle for Midway*. Para a semana, começaremos com as cartas mais atrasadas e, entretanto, boas férias para todos.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — PROIBITION
- 2.º — VULCAN
- 3.º — F-15 STRIKE EAGLE
- 4.º — SABOTAGE II
- 5.º — CATCH 23
- 6.º — SUPER ROBIN HOOD
- 7.º — ENDURO RACER
- 8.º — HYDROFOOL
- 9.º — ALLIE EVOLUTION
- 10.º — ANNALS OF ROME

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Linha a linha...

UM voto que aqui temos feito por diversas vezes é que a colaboração dos leitores se alargue à melhoria de rotinas que outros enviem — ou a sugestões nesse sentido —, e algumas vezes isso tem acontecido, como é agora o caso de *Andrea Santos*, de Linda-a-Velha.

A *Andrea*, que tem 10 anos, experimentou uma rotina que aqui publicámos, da autoria de *Nuno Miguel Rocha*, para achar as médias das notas, e «não deu certo», segundo diz, porque lhe aparecia um erro na linha 50. Descobriu, depois, e com ajuda do pai, que o erro tinha a ver com o facto de não ter sido atribuído um valor inicial para T, que neste caso deveria ser 0. O mesmo se passa com a variável C.

Assim, a rotina corrigida deve ser a seguinte, diz *Andrea*:

```
1 REM Achar médias das notas
10 PRINT «Digite a lista das notas»
20 PRINT «Digite 99 para terminar»
30 LET T = 0: LET C = 0
40 INPUT N
50 IF N = 99 THEN PRINT «Média =»; T/C: STOP
60 LET T = T + N
70 LET C = C + 1
80 GOTO 40
```

A *Andrea* acrescenta que se poderia também mandar imprimir o número de disciplinas, por uma questão de verificação, pelo que bastaria alterar a linha 50 para

```
50 IF N = 99 THEN PRINT «Média =»; T/C: PRINT «Número de disciplinas =»; C: STOP
```

Com isto, vamos a ver se a rotina funciona melhor. Aliás, e como devem compreender, não nos é possível testar todo o material que nos enviam, além de, por vezes, aparecerem «gralhas» na composição.

E passamos agora para *Albino dos Santos Júlio*, de 14 anos, de Odivelas, que mandou duas rotinas. A primeira faz aparecer a palavra «Olá!» no «ecran» ampliada oito vezes:

```
10 FOR X = 64 TO 71
20 POKE 23681, X
30 PRINT «Olá!»
40 NEXT X
```

A segunda faz estrelas e pirâmides:

```
10 BORDER 0: PAPER 1: INK 6
20 CLS
30 FOR Y = 0 TO 20 STEP 2
40 PLOT 0, Y
50 DRAW 255, 0
60 NEXT Y
70 FOR N = 100 TO 220 STEP 30
80 FOR X = 10 - N/10 TO 10 + N/10
90 PLOT N, 35 + N/10
100 DRAW X, -N/4
110 NEXT X: NEXT N
120 LET X = RND * 255
130 LET Y = RND * 104 + 71
140 LET L = INT (175 - Y)/8
150 LET C = INT (X/8)
160 PLOT 0, 0: DRAW OVER 1; X, Y
170 BEEP 0, 01, X/4
180 PLOT 0, 0: DRAW OVER 1; X, Y
190 PRINT AT L, C; «*»
200 GOTO 120
```

Cálculo de percentagem

O *João Pedro Elvas Martins*, de 14 anos, que mora na Urbanização da Portela, Lote 44, 9-C — 2685 Sacavém, mandou bastante material, a começar por esta rotina:

```
1 REM #CALCULO DE PERCENTAGEN
2 REM #POR JOAO PEDRO MARTINS
3 LET P=0: LET t=0: LET v=0
4 CLS
5 PRINT AT 2,10: INK 1: "MENU"
10 PRINT "PERCENTAGEM TOTAL
VALOR"
15 PRINT " ? " x
16 PRINT " -A- " y
20 PRINT " x " ?
17 PRINT " -B- " y
25 PRINT " x " y
26 PRINT " ? -C- "
27 PRINT "INSTRUCCOES
-I-"
30 IF INKEY$="A" OR INKEY$="a"
THEN GO TO 100
31 IF INKEY$="B" OR INKEY$="b"
THEN GO TO 200
32 IF INKEY$="C" OR INKEY$="c"
THEN GO TO 300
33 IF INKEY$="I" OR INKEY$="i"
THEN GO TO 1000
34 PAUSE 0: GO TO 30
100 CLS: INPUT "TOTAL="; t
105 INPUT "VALOR="; v
110 LET p=(v*100)/t
115 PRINT "Os resultados finais
sao : "
120 PRINT "100%="; t: PRINT "VAL
OR="; v: PRINT "VALOR(%)="; p; "%"
125 PRINT #0; "Qualquer tecla p/
menu": PAUSE 0: GO TO 1
200 CLS: INPUT "TOTAL="; t
205 INPUT "VALOR(%)="; p
210 LET t=(v*100)/p
215 PRINT "Os resultados finais
sao : "
220 PRINT "100%="; t: PRINT "VAL
OR="; v: PRINT "VALOR(%)="; p; "%"
225 PRINT #0; "Qualquer tecla p/
menu": PAUSE 0: GO TO 1
300 CLS: INPUT "TOTAL="; t
305 INPUT "VALOR(%)="; p
310 LET v=(p*t)/100
315 PRINT "Os resultados finais
sao : "
320 PRINT "100%="; t: PRINT "VAL
OR="; v: PRINT "VALOR(%)="; p; "%"
325 PRINT #0; "Qualquer tecla p/
menu": PAUSE 0: GO TO 1
1000 CLS: INK 1: PRINT AT 0,8: "
INSTRUCCOES"
1005 INK 2: PRINT "Este programa
tem como objectivos a resolucao d
```

e problemas com pe-rcentagens na s tres modalidades possiveis :

```
1007 PRINT " "
1010 PRINT "1-Nao se sabe a que
percentagem corresponde o valor,
conhecendo-se o total (A)."
1015 PRINT "2-Sabe-se o valor e
a sua corre-spondente percentage
em relacao total, nao se sabe
ndo este (B)."
1020 PRINT "3-Nao se sabe o valo
r, sabendo-seo entanto a sua per
centage em relacao ao total (que
tambem se conhece) (C)."
1023 PRINT " "
1025 PRINT "Para utilizar o prog
rama, so tem de escolher a opcao
desejada, e indicar ao computado
r os valores ja conhecidos aprese
ntando-lhe este os resultados."
1030 PRINT #0; "Qualquer tecla p/
menu": PAUSE 0: INK 0: GO TO 1
```

Como ajuda para editar um programa com linha 0, transformando-a na linha 1, fazer POKE 23755, 0: POKE 23756, 1 e, se não resultar, fazer POKE 23733, 0 antes de LOAD "".

Totobola para MSX

Finalmente, um contributo de *Nuno Ricardo Dionísio Vasconcelos*, do Bombarral, que mandou esta rotina para dar a chave do totobola:

```
10 SCREEN 0: KEYOFF
20 LET C = 1
30 A = INT (RND (- Time) * 3 + 1)
40 IF A = 1 THEN PRINT «Jogo»; C; «- 1»
50 IF A = 2 THEN PRINT «Jogo»; C; «- 2»
60 IF A = 3 THEN PRINT «Jogo»; C; «- 3»
70 LET C = C + 1: IF C = 14 GOTO 90
80 GOTO 30
90 LOCATE 1, 22: INPUT «S — Para outra chave ou F
— Para fim»; E$
100 IF E$ <> «S» AND E$ <> «F» GOTO 90
110 IF E$ = «S» GOTO 10: IF E$ = «F» GOTO 120
120 DEFUSR = 0: A = USR (0)
A linha 120 apaga o computador. Uma boa maneira de
proteger os vossos programas é gravando-os com SAVE e uti-
lizando esta rotina aqui abaixo. Para carregarem o programa:
LOAD «CAS:», R. Ao premirem CTRL + STOP o computador
apaga-se.
10 ON STOP GOSUB N
20 STOP ON
N DEFUSR = 0: A = USR (0)
N — n.º de linha
```

Esta instrução DEFUSR é a utilizada para meter os PO- KES. Aqui vão dois pokes para experimentarem:

```
MOPIRANGER:
POKE &H9914, 0: POKE &H9915, 0: POKE
&H9916, 0
```

```
KING'S VALLEY:
POKE &H9B36, 0: POKE &H9B37, 0: POKE
&H9B38, 0
```

Espaço de aventura

TIVEMOS já dicas para *Drácula* neste espaço reservado aos aventureiros, mas retomamos hoje com o material que nos enviou *Nuno Miguel Leitão*, da Reboleira, Amadora. A primeira parte da aventura é repetida, de certo modo, mas aqui vai, para a eventualidade de alguém a ter falhado. Por outro lado, o *Nuno* «salta» por cima da 2.ª parte e da dicas para a 3.ª. Esperemos que chegue material para a 2.ª, entretanto.

E diz ele, quanto à 1.ª. Começar por ir para Este, depois, *Pay Coachman*, *S*, *Examine desk*, *Ring bell*, *Sign registrations*, *N*, *E*, *Sit at table*, *Read menu*, *Order* (o que quiserem comer, mas, atenção, a comida que escolherem, como já tinha sido aqui referido, influenciará a sequência da história), *Order* (idem), *W*, *Up...* e a partir daí *UI Nuno* não conseguiu fazer mais nada, por não conseguir abrir portas fechadas).

Bem com as dicas que aqui já demos neste espaço, ele e outros poderão ir mais além, mas, entretanto, o *Nuno* refere que a comida escolhida vai determinar o tipo de sonho que a personagem terá. Assim, se for atacada por um cão selvagem, fazer o seguinte: *Look around*, *Look table*, *Get bone*, *Give bone to dog*, depois voltarem para a cama. Por outro lado, para evitarem a morte às mãos do empregado, nunca devem deixar o quarto sem uma lâmpada acesa. Para não ser atacado por pássaros selvagens, fechar a janela antes de ir dormir. Para evitar que a personagem se corte ao fazer a barba, devem apanhar o *tray* e polir a lâmina.

E, agora, a 3.ª parte:

Take notes, *Examine desk*, *Take Key*, *W*, *W*, *Examine chair*, *Take coat*, *E*, *S*, *E*, *E*, *Examine coat*, *Examine pockets*, *N*, *Buy newspaper*, *Read newspaper*, *Open newspaper* (para ler a página 2 e repetir, se quiserem, para ir à página 3), *Read page 2* (para descobrir o nome da empresa, *Messrs Hawkins*), *E*, *N*, *W*, *Examine room*, *Examine mail rack*, *Examine com-*

partment «S» (devido ao nome da personagem aqui ser John Seward), *E*, *S*, *S* — a partir daqui, fazer tudo sem olhar para trás, porque o «maluco» (?) está à solta e poderão ter uma surpresa desagradável) —, *N*, *W*, *W*, *W*, *N*, *E*, *E*, *Lie in bed*, *W*, *W*, *S*, *E*, *E*, *E*, *Stratford* (encontra-se na morada da carta), *W*, *E*, *W* (não se sentem aí, senão...), *S*, *S*, *Messrs Hawkins*, *W*, *W*, *W*, *N*, *E*, *E*, *Lie in bed*, *W*, *W*, *Up*, *W* (encontrarão *Van Helsing*), *E*, *E*, *Unlock door*, *Examine room*, *Take net* (para apanhar o «maluco»), *W*, *Down...*

Depois, diz o *Nuno*, saiam de casa e dirijam-se para Garfar pela floresta. Seguindo uma dedução sua, quando apanharem o «maluco» com a rede, devem avisar *Van Helsing*, para que ele possa dar-lhe uma injeção para o pôr a dormir. A seguir, deverão ir à casa dele para apanhar as latas de que o jornal e a carta falam. De qualquer forma, ele não sabe se as coisas se passarão bem assim, não conseguiu avançar mais e espera por dicas de outros leitores.

O *Nuno* gostaria também de ter dicas para a 2.ª parte (como parar a carruagem), para *Vera Cruz* (já as demos todas aqui) e para *Witche's Cauldron*.

Além de tudo isto, mandou uma pequena dica para *Robin of Sherwood*, para saírem da masmorra: *Stand on prisoner*, *Examine grating*, *Call guard*, *Grab foot*, *Strangle guard*, *Examine guard*, *Take sword*, *Slide bolt*, *Open grating*, *Go grating* ou *Go up...*

As coisas depois podem complicar-se outra vez, porque os guardas procuram *Robin*, mas sair do castelo não é difícil. O *Nuno* dá ainda outra dica, que é matarem *Belleme* com a seta de prata conquistada no torneio de Nottingham, mas, para isso, dizemos nós, ainda terão que andar muito.

E, para ilustrar hoje esta secção, ficamos com um mapa de *Invencible Island* — então e as dicas? —, enviado por *João Pedro Elvas Martins*, de Sacavém.

